

REVISTA TÓPICOS

A IMPORTÂNCIA DA CONTINUIDADE DO USO DAS FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS NO COTIDIANO ESCOLAR APÓS O PERÍODO PANDÊMICO

DOI: 10.5281/zenodo.10632662

Silvana Cristina Batista Ferreira¹

Sidney Reinaldo da Silva²

RESUMO

Esse artigo tem como objetivo apresentar os desafios e as possibilidades do uso das ferramentas tecnológicas com ênfase no Classroom e sobre os nativos digitais e as novas habilidades/competências inerentes a esses. Muito se fala sobre o futuro da educação no Brasil e no mundo. Esse Abordará também a significativa transição para o ensino remoto durante a pandemia e explora a importância da continuidade do uso das tecnologias no cotidiano escolar pós-pandemia. Embasado em teorias como a educação conectada e a teoria ator-rede, o estudo busca compreender os benefícios e implicações dessa integração tecnológica na educação. Este estudo reflete sobre as interferências e as potencialidades das TICs, propondo uma linha graduada entre os saberes dos nativos e imigrantes digitais (Prensky, 2001), a partir da perspectiva teórico-metodológica da semiótica francesa (Fontanille; Zilberberg, 2001) A metodologia empregada visa evidenciar resultados que destacam a relevância das tecnologias para promover a

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

participação ativa dos alunos e a eficácia do ensino virtual. AS conclusões preliminares sugerem contribuição significativa para as práticas educacionais, enfatizando a necessidade de adaptação e investimento em capacitação dos docentes. Além disso, discutimos as implicações para a formação de professores e as mudanças necessárias nas políticas educacionais para sustentar efetivamente essa transformação.

Palavras-chave: Classroom; Pós pandemia; Ensino Remoto; Educação; Ferramentas tecnológicas

ABSTRACT

This article aims to present the challenges and possibilities of using technological tools with emphasis on Classroom and on digital natives and the new skills/competencies inherent to them. Much is said about the future of education in Brazil and in the world. It will also address the significant transition to remote learning during the pandemic and explores the importance of continuing the use of technologies in post-pandemic school life. Based on theories such as connected education and actor-network theory, the study seeks to understand the benefits and implications of this technological integration in education. This study reflects on the interferences and potentialities of ICTs, proposing a graduated line between the knowledge of digital natives and immigrants (Prensky, 2001), from the theoretical-methodological perspective of French semiotics (Fontanille; Zilberberg, 2001). The methodology employed aims to highlight results that highlight the relevance of technologies to promote the active participation of students and the effectiveness of virtual teaching. The preliminary conclusions suggest a significant contribution to educational

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

practices, emphasizing the need for adaptation and investment in teacher training. In addition, we discuss the implications for teacher training and the changes needed in educational policies to sustain effectively this transformation.

Keywords: Classroom; Post-pandemic; Remote Teaching; Education; Technological tools

INTRODUÇÃO

O artigo presente tem como objetivo apresentar a importância da linguagem tecnológica no ambiente escolar, sendo uma ferramenta facilitadora do aprendizado para o momento de pós pandemia.

Segundo Scuisato (2016, p.20) “a inserção de novas tecnologias nas escolas está fazendo surgir novas formas de ensino e aprendizagem; estamos todos reaprendendo a conhecer, a comunicar-nos, a ensinar e a aprender, a integrar o humano e o tecnológico.” No ano de 2021, foi um ano atípico para os alunos e professores em todas as redes de ensino, devido a Pandemia do Covid 19, quando se fez necessário trabalhar com o visual e o áudio para contextualizar o conteúdo, sem a necessidade de estar presente em uma sala de aula. Mas infelizmente alguns professores tiveram receio do uso da tecnologia baixa qualidade da internet em suas aulas, por possuem muitas dificuldades, de fazer uso de qualquer aplicativo, isso dificultou a inserção ensino aprendizado virtual, para os muitos professores que não dominavam a parte da tecnologia.

REVISTA TÓPICOS

As pessoas envolvidas neste processo são nativas e imigrantes digitais, que segundo Marc Prensky (2010, apud BACICH, 2015) “os primeiros são aqueles que já nasceram inseridos em uma cultura digital e cujas relações com essas tecnologias foram aprendidas intuitivamente [...] A maioria dos professores, imigrantes digitais que se inseriram no mundo da tecnologia, têm uma forma de ensinar que nem sempre está em sintonia com o modo como os nativos aprendem melhor”. Hoje, nativos digitais e imigrantes digitais compartilham o espaço escolar e de alguma forma o diálogo entre eles deve funcionar para que o objetivo da educação escolar seja atingido. Existem professores que não tem sinal de internet onde moram, principalmente, principalmente os que moram em área rural (tanto professores como estudantes).

A sala aula modificou rapidamente, para uma sala virtual, com a implantação do uso da ferramenta do Classroom, que é um aplicativo que veio para auxiliar os alunos e professores da rede publica de ensino, fornecendo como uma sala diferenciada. Segundo Pressman (2009), os softwares são programas que tem como objetivo realizar atividades e objetivos específicos para os usuários. Para Kensky (2006): Não há dúvida que as novas tecnologias de comunicação e informação trouxeram mudanças consideráveis e positivas para a educação. Vídeos, programas educativos na televisão e no computador, sites educacionais, softwares diferenciados transformam a realidade da aula tradicional, dinamizam o espaço de ensino e aprendizagem, onde, anteriormente predominava a lousa, o giz, o livro e a voz do professor. (Kensky, 2006. P. 46) .

REVISTA TÓPICOS

As linguagens audiovisuais são utilizadas também para transmitir, receber e repassar ideias através de imagens e sons, fazendo uso do aplicativo para explanação de suas aulas através do meet que é O Google Meet é um aplicativo desenvolvido pelo Google com foco na realização das videoconferências. Logo, ele permite a realização de reuniões a distância, superando as barreiras geográficas e com uma série de benefícios a todos os usuários. Com o crescimento do [home office](#), essa é uma questão importante.

Foi principalmente por meio das imagens e sons passíveis de serem anotadas por ferramentas audiovisuais que se baseiam as sociedades globais.

A linguagem audiovisual torna possível a veiculação de uma grande variável de informações, sob os diversos contornos e gêneros. A televisão no ambiente escolar atualmente no canal educacional constitui, não apenas mais um expediente pedagógico, mas, além disso, uma nova alternativa educativa de colocar essa escola no mundo, abrindo novos ambientes e novas perspectivas ainda não globalmente explorados. O televisor, no mundo contemporâneo, com suas alternativas de televisão a cabo, suas antenas parabólicas, traz o mundo, a realidade por meio dos múltiplos programas, mas também introduzem a escola em um novo espaço e nova perspectiva com enfoque global. Para os alunos, foi um pouco mais fácil, já nasceram na era da tecnologia não tiveram muitas dificuldades, dominam essa área do conhecimento, com os envio desses vídeos de como utilizar o aplicativo se adaptaram rapidamente.

REVISTA TÓPICOS

Os professores vivem novas formas de ensinar, novas ferramentas de avaliação e os estudantes entenderam que precisam de organização, dedicação e planejamento para aprender no mundo digital. Contudo hoje percebemos a defasagem de conteúdos, que os alunos possuem, então a importância de usar as ferramentas tecnológicas que possuímos para trabalhar com esses alunos essa defasagem. Um exemplo disso, pode-se destacar os alunos que estavam matriculados na educação infantil, e que hoje estão no ensino fundamental I, no 1º e 2º ano do ensino fundamental. A ideia é trabalhar com o Google Class, para criar uma sala de aula, com ensino a distância para trabalhar com esse conteúdo. Onde o professor irá inserir conteúdos e exercícios, 3 vezes por semana (em sua hora atividade), para o aluno acessar no contraturno, em sua casa com auxílio dos seus familiares. A correção ocorrerá pelo próprio professor por meio da ferramenta. Esses conteúdos que serão disponibilizados na sala de aula virtual, precisam ser de formas de vídeos e atividades lúdicas, pois assim o aluno sentirá prazer e vontade em aprender.

O Google Classroom ou Google Sala de Aula é um software para ambientes educacionais. Faz parte da suíte de aplicativos Google for Education, desenvolvidos para o fomento e utilização na educação, juntamente a ferramenta de email (GMAIL), armazenamento de arquivos (DRIVE) e editores de textos, planilhas e apresentações (DOCS). Segundo Araújo (2016) é possível no Google Classroom criar turmas, compartilhar documentos, propor tarefas e promover discussões. De forma simples e intuitiva, o docente consegue organizar suas aulas em formato de tópicos, tendo a possibilidade de compartilhar documentos, áudios, vídeos, links e uma

REVISTA TÓPICOS

infinidade de possibilidades. Além disso, é possível criar notas de avisos, atividades que permitem a correção, nota e feedback.

O ambiente é limpo, sem informações excessivas, tampouco complexo seu acesso, bastando apenas o acesso via email, que geralmente o aluno já possui ou pode criar dentro da plataforma Google. Sua interface é semelhante a uma rede social, onde de forma lúdica o estudante consegue visualizar todo o conteúdo de forma ágil. Há ainda a possibilidade de acesso via smartphone através do site e do aplicativo disponibilizado para Android e IOS. Para os alunos que não possuem internet, essas atividades serão impressas pela escola.

Contudo, é necessário que as famílias também que se adaptem à nova realidade. Algumas famílias tiveram e ainda estão tendo dificuldades para acompanhar seus filhos porque muito estão voltando a trabalhar presencialmente. Vale salientar que alguns alunos não possuem acesso à internet ou acesso a TV e não estão acompanhando as aulas.

Na educação pós-pandemia, a tecnologia deve continuar presente no ambiente escolar, visto que as ferramentas digitais já demonstraram inúmeros benefícios para o ensino.

METODOLOGIA DE PESQUISA

O presente projeto de pesquisa se apresenta enquanto uma abordagem de pesquisa quantitativa e qualitativa, onde a primeira é fundamentada em números e gráficos para obter um resultado. Essa abordagem é

REVISTA TÓPICOS

imprescindível para autenticar as hipóteses exibidas e para coletar dados. Ela pode ser concretizada por meio de: Observação, aplicação de questionários, entrevistas, análises.

De acordo com Silveira e Gerhardt, a pesquisa quantitativa é norteada pelo positivismo, considerando que a realidade só pode ser compreendida por meio na análise de dados brutos. Assim, recorre à matemática para descrever algum fenômeno e analisar informações. Podemos afirmar, portanto, que ela traduz em números todas as informações coletadas, analisando-as estatisticamente. Fazendo o uso de técnicas de observação para obter a informação de como professores e alunos, em meio a pandemia, utilizam o google classroom e google meet, como ferramenta educacional para identificar desafios apresentados por todos os envolvidos. A pesquisa bibliográfica será o pilar para a construção do estudo.

Já a pesquisa qualitativa este tipo de pesquisa predomina nas Ciências Humanas, pois o próprio pesquisador é a principal ferramenta usada, não só para coletar os dados, mas para formular o resultado.

A revisão da literatura sobre as principais teorias que norteiam o trabalho científico. Essa revisão é o que chamamos de levantamento bibliográfico ou revisão bibliográfica, a qual pode ser realizada em livros, periódicos, artigo de jornais, sites da Internet entre outras fontes. Conforme esclarece Boccato (2006, p. 266), a pesquisa bibliográfica busca a resolução de um problema (hipótese) por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e discutindo as várias contribuições científicas. Esse tipo de pesquisa trará subsídios para o conhecimento sobre o que foi pesquisado,

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

como e sob que enfoque e/ou perspectivas foi tratado o assunto apresentado na literatura científica. Para tanto, é de suma importância que o pesquisador realize um planejamento sistemático do processo de pesquisa, compreendendo desde a definição temática, passando pela construção lógica do trabalho até a decisão da sua forma de comunicação e divulgação.

Segundo Araújo (2016) é possível no Google Classroom criar turmas, partilhar documentos, propor tarefas e promover discussões. De forma simples e intuitiva, o docente consegue organizar suas aulas em formato de tópicos, tendo a possibilidade de compartilhar documentos, áudios, vídeos, links e uma infinidade de possibilidades. Além disso, é possível criar notas de avisos, atividades que permitem a correção, nota e feedback.

FUNDAMENTAÇÃO TEORICA

A teoria da educação conectada, proposta por Marc Prensky, enfatiza a necessidade de alinhar as práticas educacionais com as habilidades e expectativa dos alunos imersos a era digital. Prensky destaca o conceito de “nativos digitais” para referir-se a geração que cresceram em um ambiente saturado da tecnologia. Atualmente uma criança de 03 anos destrincha habilidades que idosos, por exemplo, tem dificuldade.

É crucial continuar com as ferramentas tecnológicas no cotidiano escolar após a pandemia, para engajar alunos e promover a relevância das aprendizagens e prepara-los para o mundo do trabalho.

REVISTA TÓPICOS

Na teoria Ator-Rede de Bruno Latour, oferece uma perspectiva interessante para analisar o papel das tecnologias no cotidiano escolar pós pandemia. Essa teoria considera tanto humanos quanto não humanos (tecnologias) como atores influentes na rede de interações.

As tecnologias se tornam atores fundamentais na rede educacional, moldando dinâmicas de aprendizado, interações sociais e a própria estrutura da educação. As tecnologias não são apenas ferramentas, mas participantes ativos na construção do ambiente educacional, influenciando a forma como os alunos aprendem, os professores ensinam e as instituições se organizam.

Existem inúmeros games disponíveis e, cada um com particularidades que permitem aprendizagens específicas de conteúdos de disciplinas existentes na grade curricular.

No período pandêmico várias escolas municipais e estaduais de Paranaguá implantaram o Classroom para uso em suas aulas online. É uma plataforma interativa, que houve rápido acesso dos alunos e seus familiares. Claro que alguns alunos que não possuem internet, ainda ficam excluídos do ensino pelo modo virtual mas tem acesso ao material impresso pelas instituições de ensino. Outros tem que ir em bucar de sinais de wif.

O classrom com sua continuidade em sala de aula pós pandemia pode auxiliar e muita as aulas, explorando os recursos como videoaulas, fóruns de discussões e atividades online para manter a diversidade e a dinâmica nas aulas.

REVISTA TÓPICOS

Para isso, a esfera educacional, sobretudo a relacionada à formação de docentes (formadores de trabalhadores), precisa estar fortalecida, humanizada, organizada e consciente dos temas contemporâneos, das implicações sociais da ciência e tecnologia, dos desdobramentos que a alienação pode gerar na vida em sociedade e, conseqüentemente, nos ambientes de trabalho; posicionamento que se estrutura nos desígnios perseguidos pelo enfoque Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS), que, dentre outros, busca favorecer o desenvolvimento e a consolidação de atitudes e práticas democráticas nas questões de importância social, assim como contribuir para a eliminação do crescente abismo que vem se consolidando entre a cultura humanista e a cultura científico-tecnológica ou exclusivamente econômica (BAZZO; PEREIRA; VON LINSINGEN, 2008). É importante destacar que o ensino nunca mais voltará a ser o que era antes. Abrindo precedentes para novas formas de aprender e reaprender, nos eximimos das paredes da sala de aula e descobrimos um mundo de oportunidades nas mãos de crianças.

CONCLUSÃO

No primeiro momento foram observados os desafios presentes na implantação das ferramentas classroom e google meet, na rede Municipal de Ensino, pois muitos professores não faziam uso de tecnologias em suas aulas, apenas utilizavam o LRCO (Livro de registro de classe online). Um fator que tem exercido grande interferência na prática docente é o advento da mobilidade tecnológica, uma vez que, cada vez mais, o trabalho acompanha o professor onde ele estiver, e invade seus espaços de

REVISTA TÓPICOS

personalidade e intimidade, roubando-lhe elementos fundamentais para o pleno desenvolvimento docente: o ócio, o espaço da criatividade, da observação, da reflexão, do gestar projetos (SOUZA, 2009).

Com a implantação da ferramenta tecnológica googleclass muitos professores tiveram receio de usa-la, mas aos pouco foram se adptando. Foram ofertados diversos cursos online, ensinado a utilizar as ferramentas google classroom e google meet, que se tornaram um aplicativos de aula virtual, na rede municipal de ensino. No inicio houveram várias controversas sobre o uso do aplicativo, alguns erros que aos poucos foram sanados. Com o aplicativo google meet os alunos tiveram a oportunidade desses passeios e aula se tornou mais interativa. A pandemia e o confinamento, tiveram um o impacto considerável no ano letivo de 2020, que foi a defasagem dos conteúdos programáticos educacionais. Outro aspecto relevante e commprovado através de pesquisa de campo, que foi o psicológico abalado dos: professores, alunos e pais, pedagogas, diretores, funcionários agentes 1 e 2, que o Covid 19 impactou na vida de todos, devido ao isolamento social, tendo que se adaptar as novas regras a serem seguidas. Muitos dos alunos tiveram que procurar ajuda psicológica para conseguir se adaptar ao novo momento.

Inserir as tecnologias no ambiente escolar é um grande desafio que os professores estão dispostas a enfrentar, pois não há como fugir da situação que está posta a todos nós educadores. Embora alguns professores desconheçam as inúmeras possibilidades do uso das mídias na educação, divulgar essas informações e sugestões é dever de todo educador que

REVISTA TÓPICOS

trabalhe com a tecnologia educacional e a introdução das novas tecnologias da informação e da comunicação no contexto educacional só pode significar um avanço para o cotidiano de professores e alunos, se essa aliança não se caracterizar somente pela presença da tecnologia.

Os benefícios com o uso da ferramenta do classroom são inumeros:

1. Criar e gerenciar diferentes turmas.
2. Ele está Disponível para versão web e mobile Professores e alunos podem acessar o Google Classroom pelo navegador de seu desktop ou pelo aplicativo disponível para Android e iOS. Basta estar conectado à internet.
3. Feedback mais ágil e em tempo real No Google Classroom, é possível inserir comentários nos arquivos enviados pelos alunos e abrir um chat dentro dos documentos para fazer sugestões em tempo real.
4. Compartilhar material extra sobre as aulas;
5. Enviar atividades avaliativas.

Para que se obtenham bons resultados é necessário que o corpo docente, juntamente com os responsáveis dos alunos, se empenhem nessa empreitada, realizando as atividades propostas nessa ferramenta.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Brasil Best. A tecnologia e a desigualdade social. Disponível em: [a tecnologia e a desigualdade social \(brasilbest.com\)](https://www.brasilbest.com.br/tecnologia-e-a-desigualdade-social). Acesso em: 04/08/2023.

Certi. Insights. **A Inteligência Artificial na indústria 4.0: conheça as aplicações.** Disponível em: [Inteligência Artificial na Indústria 4.0: conheça as aplicações - CERTI Insights](https://certiinsights.com.br/inteligencia-artificial-na-industria-4-0-conheca-as-aplicacoes). Acesso em: 15/07/2023.

HORTMANN, Charize de Oliveira. **A inteligência Artificial no mercado de trabalho: Prevenção de impactos e a implantação de políticas públicas.** Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/68908/1/Charize%20d>
Acesso em 05/07/2023.

IBM. **O que é reconhecimento de voz?.** Disponível em: [O que é reconhecimento de voz? | IBM](https://www.ibm.com/br-pt/topics/voice-recognition). Acesso em: 02/08/2023.

LEE, Kai-Fu. **Inteligência Artificial. Como os robôs estão mudando o mundo, a forma como amamos, nos relacionamos, trabalhamos e vivemos.** Tradução: Marcelo Barbão. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=0zO7DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=O+impacto+da+inte>
Acesso em 10/07/2023.

MALVEZZ, Cilene Despontin; NASCIMENTO, Juliana Luporini do. **A Teoria Ator-Rede e o estudo da intersetorialidade nas políticas públicas.** Disponível em:

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

scielo.br/j/icse/a/jTKVMWSpKzVStqpgKvzDH4y/?format=pdf&lang=pt.

Acesso em 06/08/2023.

MBA, Uap Esalq. Como a Inteligência Artificial deve mudar o mercado de trabalho. Disponível em: [Como a Inteligência Artificial deve mudar o mercado de trabalho \(mbauspesalq.com\)](https://mbauspesalq.com). Acesso em: 29/07/2023.

Observatório de Educação Ensino Médio e Gestão. **Inteligência Artificial na Educação: conheça os efeitos dessa tecnologia no ensino e na aprendizagem.** Disponível em: [Inteligência Artificial | Observatório de Educação \(institutounibanco.org.br\)](https://institutounibanco.org.br). Acesso em: 25/07/2023.

OLIVEIRA. Kaio Eduardo de Jesus; PORTO, Cristiane de Magalhães. **Educação e Teoria Ator-Rede: fluxos heterogêneos e conexões hídricas.** Editora: Editus.

Os impactos do ChatGPT no mercado de trabalho. Disponível em: [Os impactos do ChatGPT no mercado de trabalho - RH Pra Você \(rhpravoce.com.br\)](https://rhpravoce.com.br). Acesso em 25/07/2023.

ROSOLEN, Nayara. O impacto do avanço tecnológico nas desigualdades sociais. Disponível em: [O impacto do avanço tecnológico nas desigualdades sociais | UNINTER NOTÍCIAS](https://uninter.com.br). Acesso em: 23/07/2023.

Rui A.C. Veiga, Cristina Cadete Pires. **Impacto da Inteligência Artificial nos locais de trabalho. INTERNATIONAL JOURNAL ON WORKING CONDITIONS.** Disponível em: <https://encr.pw/vhYmj>. Acesso em 15/07/2023.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

SICHMAN, Jaime Simão. **Inteligência Artificial e sociedade: avanços e riscos.** ESTUDOS AVANÇADOS 35 (101) 2021. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/eav/article/view/185024/171207>. Acesso em 15/07/2023. Acesso em 10/07/2023.

OLIVEIRA, Ramos Newton. Revisão substancial feita em junho de 2015 por Franco Nero Antunes Soares para fins didáticos. Disponível em: https://www.sfu.ca/~andrewf/Feenberg_OQueEFilosofiaDaTecnologia.pdf. Acesso em 22/09/2023

Fio Cruz. **Seremos líderes ou escravos da Indústria 4.0?.** Disponível em: <https://www.epsjv.fiocruz.br/noticias/reportagem/seremos-lideres-ou-escravos-da-industria-40>. Acesso em 22/09/2023.

ANTUNES, Ricardo. **Indústrias 4.0 levarão à escravidão digital.** Disponível em:

<https://portal.trt3.jus.br/internet/conheca-o-trt/comunicacao/noticias-juridicas/ricardo-antunes-industrias-4-0-levarao-a-escravidao-digital>. Acesso em: 20/09/2023.

DAMBRÓS, Nirsan Grillo Gomes. **Qual será o futuro do trabalho?** Disponível em: <https://aterraeredonda.com.br/qual-sera-o-futuro-do-trabalho/>. Acesso em: 20/09/2023.

GRAGLIA, Marcelo Augusto Vieira; LAZZARESCHI, Noêmia . Revista Brasileira de Sociologia. **A Indústria 4.0 e o Futuro do Trabalho: Tensões**

REVISTA TÓPICOS

e **Perspectivas**. Disponível em:

<https://www.redalyc.org/journal/5957/595765442005/html/>

Portal da indústria. **Indústria 4.0: Entenda seus conceitos e fundamentos**.

Disponível em:

<https://www.portaldaindustria.com.br/industria-de-a-z/industria-4-0/>.

Acesso em: 20/09/2023.

Focus Brasil. **Desigualdade Digital**. Disponível em:

<https://fpabramo.org.br/focusbrasil/2023/03/05/desigualdade-digital/>.

Acesso em 19/09/2023.

Centro de Estudos Estratégicos da FioCruz. Antônio Ivo de Carvalho.

Mudanças tecnológicas, exclusão digital e os desafios da proteção social.

Disponível em: <https://cee.fiocruz.br/?q=Mudancas-tecnologicas-exclusao-digital-e-os-desafios-da-protecao-social>. Acesso em 19/09/2023.

Mediatalks By J&Cia. **Greve em Hollywood: por que os atores que temem a inteligência artificial podem ter razão?**. Disponível em:

<https://mediatalks.uol.com.br/2023/07/30/entenda-por-que-atores-em-greve-nos-eua-sao-contrario-ao-uso-da-ia-no-cinema/>. Acesso em 24/09/2023.

¹ Instituto Federal do Paraná – campus Paranaguá. E-mail: sylvana_ferreira@yahoo.com.br

² Instituto Federal do Paraná – campus Paranaguá. E-mail: sidney.silva@ifpr.edu.br

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672